

SEBASTIAN FITZEK UNDERGROUND

BAHNT EUCH EINEN WEG DURCH DEN UNTERGRUND!

Ein kooperatives 3D-Thriller-Spiel
für 1-4 Personen ab 12 Jahren



HIER könnt ihr
euch das Spiel
erklären lassen:



Erklär-
video


mo^ses.

Was auch immer euch hierhergetrieben hat – ihr hättet auf eurem Weg in die Tunnel unter der Stadt wohl etwas aufmerksamer sein sollen ...

In Sebastian Fitzek UNDERGROUND sucht ihr gemeinsam nach dem Ausgang, um der unterirdischen Anlage zu entkommen. Und zwar so schnell wie möglich, denn ein wildgewordener Entführer verfolgt euch und kommt euch immer näher. Zu allem Übel füllt sich die Anlage mit immer mehr Wasser, das euch erbarmungslos den Weg abschneidet.

DIE STORY: Den Prolog von Sebastian Fitzek findet ihr auf der Rückseite des Spielbretts. Ihr könnt ihn euch aber auch von ihm persönlich vorlesen lassen:



DAS IST EUER SPIELMATERIAL:



81 Spielkarten

40 Wasserplättchen



8 Plateaus



1 Turm mit Ausgangstür



1 Spielbrett



11 Szenario-Karten



4 Übersichts- & 3 FAQ-Karten

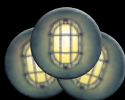
51 WEGTEILE:
32 reguläre Wegteile
10 1er-Wegteile
9 Joker-Wegteile



16 Gulli-Chips



5 Schlüssel-Chips



16 Code-Chips



1 Ratten-Chip
(für Szenario 7)



1 Start-Chip
1 Ende-Chip



1 Spielfigur mit Holzfuß
1 Entführer-Sanduhr
1 Signalstein



WAS MÜSST IHR TUN?

Erkundet die unterirdische Anlage und findet euren Weg in die Freiheit, errichtet Brücken und rennt um euer Leben. Doch verliert nicht die Nerven! Ihr benötigt die 5 Teile des Türcodes, um die Ausgangstür zu öffnen, bevor es zu spät ist. Ihr habt also 2 Aufgaben:

1. Sammelt **Code-Chips** ein, um den fünfstelligen Türcode herauszufinden.
2. Bahnt euch gleichzeitig den Weg zur **Ausgangstür**, bevor das Wasser oder der Entführer euch die Luft zum Atmen nimmt.

SO MACHT IHR DAS SPIEL STARTKLAR:

Nehmt das gesamte Spielmaterial aus der Schachtel und legt es griffbereit in eure Nähe. Stellt das Unterteil in die Tischmitte und legt den **Spielplan** auf den Schachteleinsatz.

1. Sortiert die **9 großen Joker-Wegteile** (5 Felder groß!) aus und legt sie etwas abseits als Stapel bereit. Die restlichen **Wegteile** sortiert ihr nach ihrer Form. Bildet für jede Form einen **separaten Stapel aus je 4 Teilen**. Platziert die 9 Stapel dann zufällig um die ausliegende Schachtel herum im Kreis.

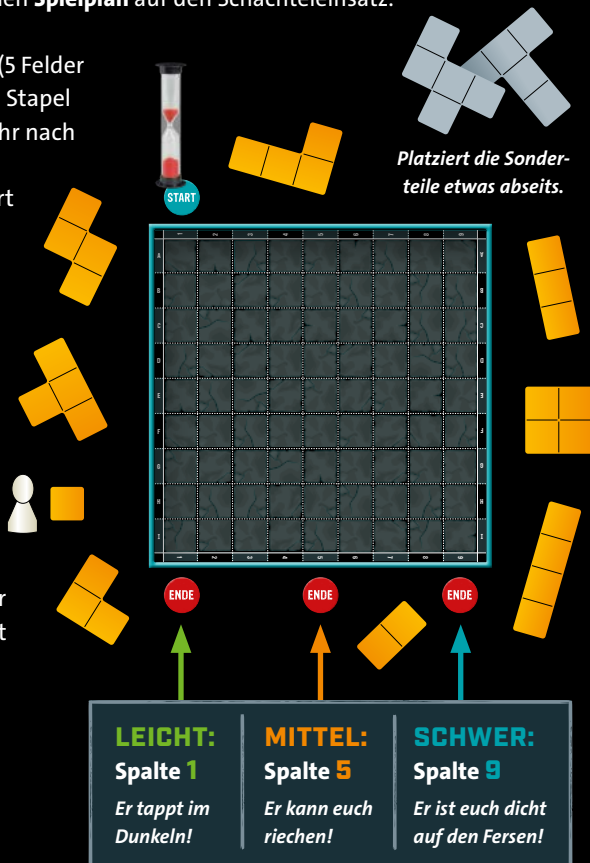
HINWEIS: Bildet auch aus den **1er-Wegteilen** einen Stapel aus 4 Teilen. Legt die übrigen 6 zur Seite. Ihr braucht sie ggf. später beim Aufbau eurer Ausgangssituation.

2. Stellt den **Signalstein** vor den Stapel der 1er-Wegteile.

3. Platziert den **Start-Chip** außen an der Schachtel oben neben Spalte 1 und stellt die Sanduhr darauf. Den **Ende-Chip** legt ihr je nach Schwierigkeitsgrad unten an die folgende Spalte an:

4. Legt die **Wasserplättchen** sowie die **Schlüssel-, Code- und Gulli-Chips** etwas abseits als gemeinsamen Vorrat bereit. Sortiert den **Ratten-Chip** aus (er wird nur für Szenario 7 benötigt). Mischt die 16 Code-Chips verdeckt und bildet aus ihnen einen verdeckten Nachziehstapel.

5. Mischt die **81 Spielkarten** und legt sie als verdeckten **Nachziehstapel** neben dem Spielplan bereit. Jede Person erhält **2 Handkarten** vom Nachziehstapel und eine Übersichtskarte für den Spielverlauf. Die Informationen auf euren Handkarten sind nicht geheim – ihr dürft (und solltet!) über alle Details miteinander sprechen.



Reden ist Silber,
Absprechen ist Gold! Nur mit guter
Kommunikation und klaren Absprachen könnt
ihr dem Untergrund entkommen! Denkt immer daran:
Die einen erkennen etwas, was die anderen nicht se-
hen. Nutzt eure verschiedenen Perspektiven auf das
Spielfeld und die Informationen
auf euren Karten, um den
Entführer abzuhängen!



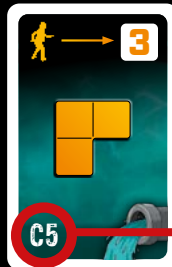
DER SPIELAUFBAU:

Bevor es losgeht, müsst ihr auf dem Spielbrett ein Szenario aufbauen: Plateaus, Ausgangsturm, Spielfigur, Wasserplättchen und Code-Chips werden auf dem Spielplan platziert. Dafür habt ihr zwei Möglichkeiten. Entweder baut ihr das Spiel zufällig auf (wie unten beschrieben) oder ihr nutzt die Szenario-Karten. Infos dazu findet ihr auf der letzten Seite.

ZUFÄLLIG GENERIERTES SZENARIO:

Für jedes zu platzierende Element zieht ihr eine Karte vom Nachziehstapel. Jede Karte zeigt eine einzigartige Koordinate, die genau **einem** Feld des Spielplans zugewiesen ist. **Alle** für den Aufbau gezogenen Karten bilden den Ablagestapel und werden **nicht** wieder in den Nachziehstapel eingemischt.

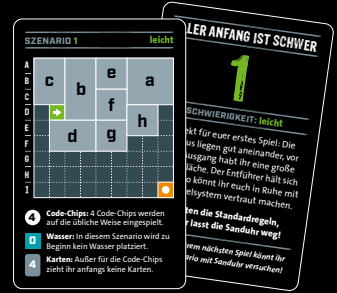
1. Bestimmt zunächst den Ort für den **Turnm** mit der Ausgangstür. Zieht die oberste Karte vom Nachziehstapel und seht euch die Koordinate an. Platziert den Ausgang auf dem Feld mit dieser Koordinate. Die Ausrichtung des Ausgangs könnt ihr vor dem Spielstart noch verändern. Legt die Karte offen auf den gemeinsamen Ablagestapel.



2. Nehmt nun das **Plateau a** (s. Unterseite der Plateaus) und zieht die nächste Karte. Platziert das Plateau so auf dem Spielplan, dass es das Feld der abgebildeten Koordinate überdeckt. So verfährt ihr, bis ihr nacheinander alle 8 Plateaus (a–h) auf dem Spielplan platziert habt.

Eine Koordinate, die ihr überdecken sollt, ist bereits besetzt? Dann müsst ihr eine andere Koordinate wählen, die in derselben Spalte oder Reihe liegt.

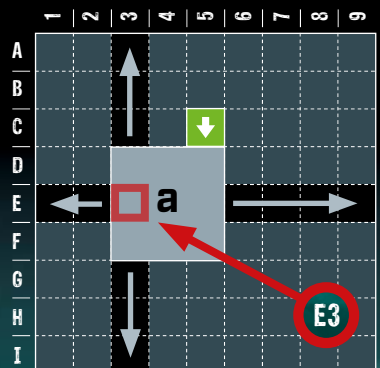
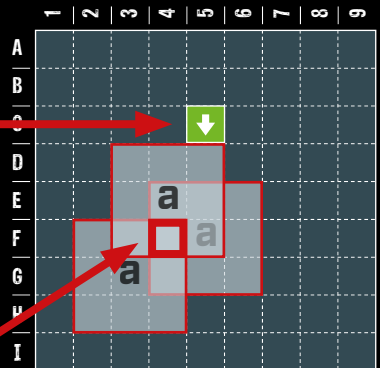
BEISPIEL: Ihr zieht die Koordinate E3. Das Feld ist bereits von Plateau a besetzt. Also müsst ihr ein anderes freies Feld in Reihe E oder Spalte 3 wählen und mit dem Plateau überdecken.



TIPP FÜR DIE ERSTE PARTIE:

Baut die Ausgangssituation gemäß der Szenario-Karte 1 auf, um das Spiel kennenzulernen.

Je mehr Erfahrung ihr mit dem Spiel habt, umso besser könnt ihr beim Aufbau bereits Einfluss auf das Spiel nehmen.



3. Als nächstes legt ihr euren **Startpunkt** fest. Zieht eine Karte und platziert eure gemeinsame **Spielfigur** auf diesem Feld. Sollte sich kein Plateau darauf befinden, nehmt eines der zur Seite gelegten 1er-Wegteile und legt es zuerst auf diese Koordinate. Darauf stellt ihr eure Spielfigur. Eure Spielfigur darf nie direkt auf dem Spielplan stehen.



4. Legt die Orte der ersten **4 Code-Chips** fest. Zieht für jeden der 4 Code-Chips eine Karte und legt die Chips nacheinander verdeckt und ohne sie euch anzuschauen auf die entsprechenden Felder. Sollte sich auf einem der Felder kein Plateau befinden, legt zuerst eines der zur Seite gelegten 1er-Wegteile auf diese Koordinate. Darauf legt ihr dann den Code-Chip. Die Code-Chips dürfen ebenfalls nie direkt auf den Spielplan gelegt werden.



5. Platziert nun die **Wasserplättchen**. Auch hier gilt: Für jedes Wasserplättchen zieht ihr eine Karte und platziert es auf der abgebildeten Koordinate. Wasserplättchen dürfen **direkt auf dem Spielplan** liegen. Über die Anzahl der Wasserplättchen könnt ihr die Schwierigkeit des Spiels festlegen:

WICHTIG: Alle für den Aufbau gezogenen Karten bilden den gemeinsamen Ablagestapel und sind aus dem Spiel. Eure Handkarten behaltet ihr.



LEICHT:
6 × Wasser
Nasse Füße!

MITTEL:
8 × Wasser
Knietief im Wasser!

SCHWER:
10 × Wasser
Nass bis auf die Knochen!

EURE FLUCHT BEGINNT! DER SPIELABLAUF:

Sebastian Fitzek **UNDERGROUND** ist ein **kooperatives Spiel**, d. h. ihr gewinnt oder verliert zusammen. Ihr führt **der Reihe nach im Uhrzeigersinn** eure Spielzüge aus. Mit euren Handkarten platziert ihr Wegteile und bewegt eure gemeinsame Spielfigur. Einigt euch, wer beginnt. Drehe sofort die **Sanduhr** auf dem Startchip an Spalte 1 um!

DU BIST AM ZUG!

Du musst eine deiner beiden Handkarten offen auf den gemeinsamen Ablagestapel ausspielen und darfst bis zu 2 ihrer **Aktionsmöglichkeiten** ausführen. Am Ende deines Zuges ziehst du wieder eine Karte nach und platziest ggf. neue Wasserplättchen oder Code-Chips. Danach ist die nächste Person an der Reihe. Egal wer gerade am Zug ist: Ihr solltet **alle jederzeit** die Sanduhr im Auge behalten! Auf den nächsten Seiten werden alle Schritte deines Spielzugs im Detail erklärt. **Nutzt unbedingt die beiliegenden Übersichtskarten.**

DEIN SPIELZUG:

1. 1 Handkarte ausspielen

2. Bis zu 2 Aktionen.
Reihenfolge beliebig:

- **Wegteil** platzieren
- **Spielfigur** bewegen

3. 1 Handkarte nachziehen

4. Blaue Karte ausgespielt?
Wasser legen (s. neue Handkarte)

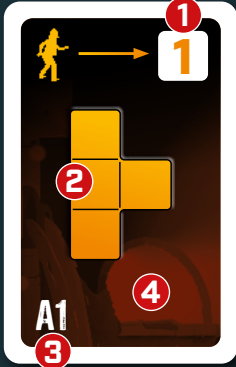
5. Code-Chip gesammelt? Neuen
Chip platzieren (Karte ziehen u. ablegen)

IMMER: Sanduhr prüfen. Abgelaufen?
Oder vom Entführer entdeckt?

- 2 Wasserplättchen platzieren (2 Karten ziehen u. ablegen)
- Sanduhr umdrehen
- 1 Feld weiter schieben

DEIN SPIELZUG IM DETAIL:

1. KARTE AUSSPIELEN: Wähle eine deiner beiden Handkarten und lege sie offen auf den gemeinsamen Ablagestapel. Die Karten zeigen **4 wichtige Informationen:**



1 SCHRITTANZAHL
Maximal so viele Felder weit dürft ihr eure Spielfigur in eurem Zug bewegen.

3 KOORDINATE
Diese braucht ihr immer, wenn ihr etwas Neues auf dem Spielplan platzieren müsst; z. B. Wasserplättchen oder Code-Chips.



2 WEGTEIL
Dieses Wegteil dürft ihr in eurem Zug auf dem Spielplan einbauen.

4 FARBE
Falls ihr eine rote Karte ausspielt, passiert nach eurem Zug nichts. Nach einer ausgespielten blauen Karte müsst ihr jedoch ein neues Wasserplättchen platzieren.

2. BIS ZU 2 AKTIONEN AUSFÜHREN: Deine ausgespielte Karte bietet dir nun 2 Aktionsmöglichkeiten, die du in beliebiger Reihenfolge ausführen darfst:

2A. WEGTEIL PLATZIEREN. Es gibt 3 mögliche Symbole in der Mitte einer Karte. Diese geben an, welches Wegteil du in deinem Zug beliebig auf dem Spielplan platzieren darfst.

HINWEIS:

Ist der Stapel eines Wegteils, das du platzieren darfst, bereits leer? Dann kannst du weder dieses Wegteil, noch ein anderes auf dem Spielfeld einbauen. Die Karte spielen musst du trotzdem, die Aktion „Wegteil platzieren“ verfällt dann jedoch ungenutzt.



KONKRETES WEGTEIL
Die ausgespielte Handkarte zeigt ein konkretes Wegteil. Nimm dir das oberste Wegteil dieses Stapels und stelle dann den Signalstein oben auf den Stapel. Danach darfst du das Wegteil auf dem Spielplan einbauen. Wie das geht, erfährst du weiter hinten.



STERN
Du darfst ein Joker-Wegteil platzieren. Den Signalstein bewegst du dafür nicht. Suche dir aus dem Stapel der Sonderteile eines aus und platziere es.

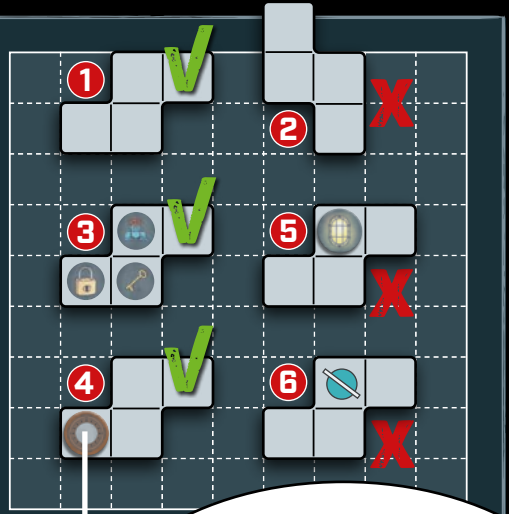


SIGNALSTEIN
In diesem Fall darfst du den Signalstein im Uhrzeigersinn um maximal so viele noch vorhandene Stapel, wie die Zahl auf der Karte angibt, bewegen. Du darfst nicht stehenbleiben! Nimm dir das oberste Wegteil eines erreichbaren Stapels und stelle den Signalstein darauf, platziere es dann.

Beim Platzieren von Wegteilen musst du einige Regeln beachten: Du darfst sie ...

- 1 ... nur so platzieren, dass sie exakt in das Raster passen, also nicht verschoben oder schief.
- 2 ... nur innerhalb der Begrenzung des Spielplans platzieren und nicht darüber hinaus.
- 3 ... auf andere Wegteile und auf Symbole legen (Schlüssel, Wasserventil, Schloß) und sie damit überdecken. Das Symbol ist dann nicht mehr zugänglich.
- 4 ... auf Felder mit Gulli-Chip legen. Entferne den Gulli-Chip vorher und lege ihn zurück in den Vorrat.
- 5 ... nicht auf Felder mit Code-Chip legen.
- 6 ... nicht auf Felder platzieren, auf denen eure Spielfigur steht.

ACHTUNG: Einmal gelegte Wegteile darfst du nicht mehr verschieben!



Wände oder Schloßer versperren euch den Weg? Dann überlegt immer, ob ihr sie mit einem anderen Wegteil überbauen könnt. Es gibt meist mehrere Möglichkeiten, einer ausweglosen Situation zu entkommen. Ein Wasserplättchen ist im Weg? Dann nutzt doch ein Ventil, um es zu entfernen oder baut eine Brücke darüber!



Du darfst alle Wegteile beliebig drehen und wenden. Natürlich darfst du, bevor du dich festlegst, ausprobieren und „Probepuzzeln“! Beachte bei der Platzierung der Wegteile auch **die verschiedenen Untergründe:**

HOLZFELDER

Alle Felder mit Holzuntergrund dürfen „schweben“. Ihr dürft über Felder mit Wasserplättchen nur Wegfelder mit Holzuntergrund bauen.

Alle Wegteile müssen immer waagerecht, also exakt auf gleicher Höhe liegen. Sie dürfen nicht gekippt sein.

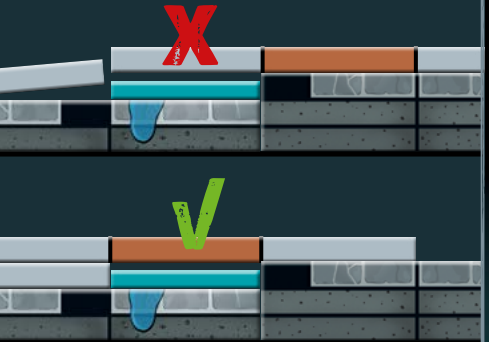


TIPP: Nutzt die Holzfelder, um Brücken zu bauen. So überwindet ihr größere Schluchten oder Wasser.



STEINFELDER

Alle Felder mit Steinuntergrund müssen vollständig und den Regeln entsprechend auf anderen Wegteilen (Holz oder Stein) oder dem Spielplan aufliegen.



2B. SPIELFIGUR BEWEGEN. Ihr steuert alle eure gemeinsame Spielfigur. In deinem Zug darfst du sie um **maximal** so viele Felder bewegen, wie auf deiner ausgespielten Karte angegeben ist. Nicht genutzte Schritte verfallen. **Die Spielfigur darf ...**

1 ... nur auf Felder ziehen, auf denen Plateaus und/oder Wegteile liegen. Sie darf **nicht auf dem Spielplan** selbst laufen.

2 ... **nicht durch Wände** laufen. Das sind die dicken schwarzen Blöcke auf den Wegteilen. Die dünnen schwarzen Linien grenzen die einzelnen Felder ab.

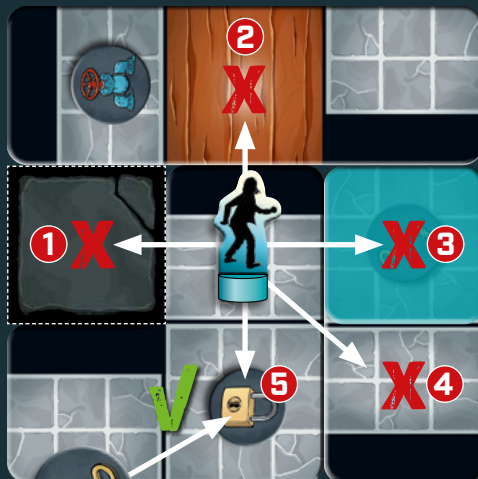
3 ... nicht auf oder über Felder ziehen, auf denen ein **Wasserplättchen** liegt.

4 ... nur **waagrecht oder senkrecht** laufen. Ein diagonales Feld erfordert also 2 Schritte. Dabei darf die Spielfigur **keine Hindernisse überspringen** (z. B. Schloss-Symbole oder Wasserplättchen).

5 ... nur dann auf ein Feld mit Schloss-Symbol laufen, wenn ihr einen bereits eingesammelten Schlüssel abgibt.

6 ... nur auf Felder derselben Ebene oder auf Felder mit einem Höhenunterschied von einem Plättchen laufen.

7 ... nur auf von oben sichtbaren Feldern laufen (nicht unter Brücken hindurch).



BEISPIEL: In diesem Aufbau wäre die einzige Option, auf das Feld mit dem Schloss-Symbol zu ziehen. Dafür braucht ihr aber einen Schlüssel-Chip.

Gebt den Schlüssel ab und legt auf ein geöffnetes Schloss einen Gulli-Chip. Damit ist das Hindernis aufgehoben.



TIPP:

Mit der Rückseite der Übersichtskarte könnt ihr abmessen, wie viele Ebenen ihr noch überwinden müsst, um den Ausgang zu erreichen.





SCHLÜSSEL AUFSAMMELN

Du beendest die Bewegung eurer Spielfigur auf einem Feld mit Schlüsselsymbol? Dann darfst du einen Schlüssel-Chip in euren gemeinsamen Vorrat legen. Das Symbol auf dem Feld deckst du mit einem Gulli-Plättchen ab. Das zeigt dir an, dass du diesen Schlüssel bereits eingesammelt hast. Das Feld kannst du danach wie gewohnt betreten, erhältst hier jedoch keinen weiteren Schlüssel.

HINWEIS: Eingesammelte Schlüssel dürft ihr alle in euren Spielzügen nutzen, um eure Spielfigur auf ein Feld mit sichtbarem, bzw. freiliegendem Schloss-Symbol zu bewegen. Bedenkt jedoch, dass jeder Schlüssel-Chip nach seiner Verwendung wieder in den allgemeinen Vorrat zurücklegt wird.



VENTILE SCHLIESSEN

Du beendest die Bewegung eurer Spielfigur auf einem Feld mit Ventilsymbol? Dann darfst du ein beliebiges, bereits platziertes Wasserplättchen entfernen. Decke dann das Ventil-Symbol mit einem Gulli-Plättchen ab. Das zeigt dir an, dass du dieses Ventil bereits geschlossen hast. Das Feld kannst du danach wie gewohnt betreten, jedoch kannst du dann kein weiteres Wasserplättchen entfernen.



CODE-CHIPS EINSAMMELN

Du beendest die Bewegung eurer Spielfigur auf einem Feld mit Code-Chip? Dann darfst du diesen einsammeln. Nimm den Chip vom Spielplan, decke ihn auf und lege ihn in euren Vorrat. Was genau die einzelnen Symbole bedeuten, wird weiter hinten erklärt. Bringe danach ggf. noch einen neuen Code-Chip vom Nachziehstapel ins Spiel (s. Schritt 5 deines Zuges).

HINWEIS: Befindet sich unter dem eingesammelten Code-Chip ein Symbol, ignoriert ihr es. Es kann erst beim nächsten Betreten des Feldes aktiviert werden.

Du kannst dich frei entscheiden, ob du zuerst das Wegteil platzieren oder zuerst die Spielfigur bewegen möchtest. Du kannst auch auf eine oder sogar beide Aktionen verzichten. Du kannst beide Aktionen aber nur einmal pro Zug ausführen und du musst in jedem Fall **eine Karte ablegen**.

HINWEIS: Es ist nicht erlaubt, zuerst die Spielfigur zu bewegen, dann ein Wegteil zu platzieren und danach nicht genutzte Schritte zu ergänzen.

3. KARTE NACHZIEHEN: Nun musst du eine neue Karte vom Nachziehstapel ziehen. Nimm sie zu deiner anderen Karte auf die Hand, sodass du wieder 2 Handkarten besitzt.

4. WASSERPLÄTTCHEN PLATZIEREN: War deine ausgespielte Karte blau? Dann musst du ein Wasserplättchen platzieren. Schau dir dazu die Koordinate auf deiner **neuen** Handkarte an, die du gerade nachgezogen hast: Auf diese Koordinate legst du das Wasserplättchen.

Eure Spielfigur befindet sich auf der gezogenen Koordinate? Dann versetze sie auf ein benachbartes Feld und lege dann das Wasserplättchen auf die vorgesehene Koordinate. Das Feld, das du für eure Spielfigur wählst, muss den Bewegungsregeln entsprechend erreichbar sein.

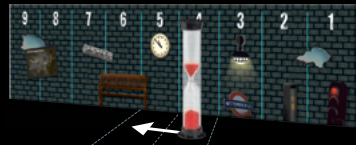
ACHTUNG: Steht die Spielfigur auf einem Feld, das sie nicht regelkonform verlassen kann?

Dann habt ihr das Spiel augenblicklich verloren!

5. GGF. NEUEN CODE-CHIP PLATZIEREN: Du hast in deinem Zug einen **Code-Chip** eingesammelt? Dann ziehe eine **weitere Karte** und lege einen **neuen Code-Chip** vom Stapel verdeckt auf die abgebildete Koordinate (ggf. mit einem 1er-Wegteil darunter). Die Karte legst du auf den Ablagestapel. Die zur Seite gelegten 1er-Wegteile sind leer? Dann nutzt ein 1er-Wegteil vom normalen Stapel. Falls auch dieser leer ist, müsst ihr eine neue Koordinate ziehen, bis ihr den Code-Chip korrekt platzieren könnt.

IMMER! SANDUHR PRÜFEN: Ihr alle müsst jederzeit die Sanduhr im Auge behalten. **Sie verkörpert den Entführer:** Er läuft die Abschnitte am äußeren Rand der Schachtel entlang – bis er beim Ende-Chip angekommen ist und so das Spiel beendet. Bei jedem Versetzen wird die Sanduhr auf den Kopf gedreht, sie bestimmt jedoch nicht eure Zuglänge.

AUSNAHME: Ihr habt bereits einen vollständigen fünfstelligen-Code ermittelt? Dann darfst du auf das Platzieren eines neuen Code-Chips verzichten, um Karten zu sparen.



Beachtet die Abschnitte an den Außenseiten der Spielschachtel.

Worauf müsst ihr achten?

1. Die Sanduhr sollte niemals leerlaufen! Alle von euch dürfen die Sanduhr zu einem beliebigen Zeitpunkt umdrehen und sie so einen Abschnitt weiter **im Uhrzeigersinn** bewegen, egal ob ihr gerade am Zug seid oder nicht. Es sollte immer jemand auf die Sanduhr achten.

2. Die Sanduhr ist abgelaufen? Zieht sofort **2 Karten vom Nachziehstapel**, platziert auf den Koordinaten je ein **Wasserplättchen** (egal, welche Farben die Karten haben) und legt die Karten ab. **Dreht die Sanduhr danach um** und stellt sie vor den **nächsten Abschnitt** im UZS. Nach dem letzten Abschnitt einer Schachtel-Seite stellt ihr die Sanduhr vor den nächsten Abschnitt um die Ecke.

Manchmal kann es klug sein, die Sanduhr schon früher umzudrehen. Zum Beispiel, wenn sie eine Reihe oder Spalte blockiert, in die ihr euch bewegen wollt (s. **3.**). Denkt aber daran, dass ihr damit auch eure verbliebene Zeit verkürzt!



3. Die Sanduhr bewegt sich in eine Reihe oder Spalte, in der sich gerade eure Spielfigur befindet? Dann hat euch der Entführer entdeckt! Wie bei **2.** gilt: Zieht sofort **2 Karten**, platziert **Wasserplättchen**, legt die Karten ab, **dreht die Sanduhr** um und stellt sie vor den **nächsten Abschnitt**. Das gleiche passiert, wenn ihr die Bewegung eurer Spielfigur in einer Reihe oder Spalte beendet, in der die Sanduhr steht.

Denkt daran, dass ihr wählen könnt, welche Aktion ihr zuerst ausführt. Es kann hilfreich sein, zuerst die Spielfigur zu bewegen, um dem Entführer zu entkommen.



HINWEIS: Führt ihr eine Bewegung mit mehreren Schritten aus, dürft ihr die Sichtachse des Entführers kreuzen. Er entdeckt euch nur, wenn ihr die Bewegung eurer Spielfigur auf seiner Sichtachse beendet.

4. Die Sanduhr hat den Ende-Chip erreicht?
Dann habt ihr das Spiel sofort verloren!

DIE CODE-CHIPS

Euer Ziel ist es, einen **fünfstelligen Code** für die **Ausgangstür** herauszufinden, um sie zu öffnen und zu fliehen. Dazu müsst ihr Code-Chips auf dem Spielplan einsammeln. **Der eingesammelte Code-Chip zeigt eine Zahl?** Perfekt, ihr kommt eurem Ziel ein Stück näher! Die Zahlen zeigen rechts und links ein farbiges Kabel. Findet 5 Chips, die ihr farblich passend aneinanderpuzzeln könnt. Die gelbe Lampe muss dabei immer nach oben zeigen! **Achtung:** Es kann sein, dass ihr nicht alle eingesammelten Chips korrekt anlegen könnt.



Der Code-Chip zeigt keine Zahl? Dann habt ihr die **einmalige** Chance, dem Ausgang näher zu kommen. Bewahrt diese Chips in eurem gemeinsamen Vorrat auf. Jeder dieser 4 Chips kann **nur einmal** eingesetzt werden und wird danach aus dem Spiel genommen.



HAMMER:

Damit kann die Spielfigur eine Wand zerschmettern und hindurchschlüpfen – aber nicht wieder zurück!

Kann zu einem beliebigen Zeitpunkt während eines Zuges beim Bewegen der Spielfigur eingesetzt werden.



LEITER:

Damit kann die Spielfigur einen Höhenunterschied von bis zu 3 Ebenen überwinden – aber nicht wieder zurück!

Kann zu einem beliebigen Zeitpunkt während eines Zuges beim Bewegen der Spielfigur eingesetzt werden.

WICHTIG: Ihr dürft sie nicht nutzen, um einen Höhenunterschied am Ausgang zu überwinden.



SPIELKARTE:

Damit könnt ihr ein auf der ausgespielten Karte gezeigtes Wegteil gegen ein anderes noch vorhandenes austauschen.

Kann zu einem beliebigen Zeitpunkt während eines Zuges vor dem Platzieren des Wegteils eingesetzt werden.

WICHTIG: Gilt für alle noch verfügbaren Wegteile, auch für Joker-Wegteile.



SCHACHT:

Damit könnt ihr die Spielfigur versetzen. Zieht eine Karte vom Nachziehstapel und stellt eure Spielfigur auf diese Koordinate.

Kann zu einem beliebigen Zeitpunkt während eines Zuges eingesetzt werden.

WICHTIG: Wenn euch die Koordinate nicht passt, bleibt ihr stehen. Der Chip verfällt dann.

SPIELLENDE

Ihr habt einen fünfstelligen Tür-Code ermittelt? Dann ab zum Ausgang! Ihr müsst eure Spielfigur auf **exakt** die Höhe der Ausgangstür bringen, um sie darauf bewegen zu können. Ihr dürft den Ausgang also **nicht mit einem Höhenunterschied von einer Ebene** betreten! Auch den Code-Chip „Leiter“ dürft ihr hier nicht einsetzen.

Ihr habt gewonnen, wenn ihr diese 3 Bedingungen erfüllt habt:

1. Ihr habt einen farblich aneinander passenden fünfstelligen Türcode ermittelt.
2. Ihr habt eure Spielfigur auf das Ausgangsfeld gezogen, ohne einen Höhenunterschied mit dem letzten Schritt zu überwinden.
3. Die Sanduhr ist noch nicht am Ende-Chip angelangt.

Grelles Tageslicht blendet euch und mit einem tiefen Atemzug füllt ihr eure Lungen mit frischer Luft, als ihr die Tür aufstößt. Ihr seid frei! Herzlichen Glückwunsch!

Ihr habt das Spiel verloren, wenn eins dieser Ereignisse eintritt:

1. Der Nachziehstapel ist aufgebraucht. Eure übrigen Handkarten dürft ihr nicht mehr ausspielen!
2. Die Sanduhr (also der Entführer) ist am Ende-Chip angelangt.
3. Eure Spielfigur ist bewegungsunfähig, weil ihr sie auf kein Feld regelkonform bewegen könnt.

Die Schritte des Entführers hallen von den nassen Wänden wider und werden immer lauter. Ihr habt keine Chance, euch vor ihm in Sicherheit zu bringen ... Leider habt ihr dieses Mal nicht gewonnen.

DIE SZENARIO-KARTEN

Dem Spiel liegen 7 verschiedene Start-Aufbauten („Szenarien“) in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden bei. Baut das Spiel nach der jeweiligen Beschreibung auf. Die Plateaus dürft ihr an der abgebildeten Stelle beliebig gedreht platzieren. Beginnt mit Szenario 1, um das Spiel kennenzulernen. Zu manchen Szenarien gehören mehrere Karten. Es gibt Sonderregeln, die auf den Karten vermerkt sind. Für alle Szenarien gilt:



Startfeld der Spielfigur



Ausgang, Tür in Pfeilrichtung



Anzahl der Wasserplättchen



Anzahl der Code-Chips



Anzahl der eingesetzten Karten

Spieler-Autor: Marco Teubner
nach einer Idee von Sebastian Fitzek
Illustration: Jörn Stollmann
Grafik / Gestaltung: Andrea Köhrsen
Redaktion: Tobias Weierstraß
Lektorat: Kaddy Arendt
Herstellung: Claire Deutsch

Sebastian Fitzek UNDERGROUND
www.sebastianfitzek.de
© 2024 moses. Verlag GmbH
Dieses Werk wurde vermittelt durch:
die AVA international GmbH
Autoren- und Verlagsagentur
www.ava-international.de



© Marcus Heehn

Digitale Anleitungen, Übersetzungen und Lösungen findet ihr auf www.moses-verlag.de/spielanleitungen/

© 2024 moses. Verlag GmbH

moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
D-47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich
www.moses-verlag.de

Art.-Nr.: 90179
2. Auflage 2025

Die Autoren und die Spiele-Redaktion danken allen Testspieler*innen aus Kempen, Bochum und Antdorf für die wertvollen Spieletests. Ein besonderer Dank gebührt Dennis Sander und Susan Servo, ohne die wir sicherlich immer noch im Dunkeln tappen würden.

Bei Reklamationen, Lob oder Kritik helfen wir euch gerne weiter unter: privatkundenservice@moses-verlag.de

